Langenscheidt Software

Deutsch

VIFI INTERNATIONAL

Deutscher Wortschatz:
Synonyme/Antonyme
(Ähnliche Wörter
und Gegensätze)

L

Tag und Nacht –
Ein Spiel mit Wortpaaren

Deutscher Wortschatz:
Synonyme/Antonyme
(Ähnliche Wörter und Gegensätze)

VON
JOHANNES SCHUMANN UND THOMAS SCHUMANN

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM GOETHE-INSTITUT, MÜNCHEN,
UND DER LANGENSCHEIDT-REDAKTION DEUTSCH

LANGENSCHEIDT
BERLIN · MÜNCHEN · WIEN · ZÜRICH · NEW YORK

in Zusammenarbeit mit dem

Goethe-Institut zur Pflege der deutschen Sprache im Ausland
und zur Förderung der internationalen kulturellen Zusammenarbeit e. V., München,
Lenbachplatz 3, 8000 München 2

Auflage: 5. 4. 3. 2. 1. | Letzte Zahlen
Jahr: 1989 88 87 86 85 | maßgeblich

© 1985 Langenscheidt KG, Berlin und München
Druck: Druckhaus Langenscheidt, Berlin-Schöneberg
Printed in Germany

Vorwort

Langenscheidts Softwareprogramm Deutsch ist das Ergebnis einer intensiven Zusammenarbeit der Verlagsredaktion mit Experten des Goethe-Instituts in München. Am Goethe-Institut wurden alle Lernspiele in zweijähriger Arbeit entwickelt und getestet. Langenscheidt hat den Wortschatz dieser Programme überarbeitet und erweitert sowie jeden einzelnen Programmabschnitt auf Vereinfachung und Benutzerfreundlichkeit überprüft.

In dieser partnerschaftlichen Zusammenarbeit entstanden Software-Materialien, die wesentliche Bereiche des Sprachenlernens abdecken:

- Festigung und Auffrischung des deutschen Wortschatzes
- Üben der Grammatik mit Kontrolle des Gelernten
- Landeskundliches Wissen
- Speziell für den Lehrer: Autorensysteme, die ihn befähigen, eigene Programme zu erstellen.

Langenscheidts Software Deutsch eignet sich zum Selbststudium und zur Gruppenarbeit. Auch bei der Software heißt unser Motto:

„Deutsch macht Spaß mit Langenscheidt"

Tag und Nacht

Programmidee

Tag und Nacht ist ein Wortschatzerweiterungsprogramm, das Vokabeln (Nomen, Verben und Adjektive) paarweise einübt. Bei den Wortpaaren handelt es sich um bedeutungsähnliche Wörter (Synonyme), wie z.B. *Auto* und *Wagen,* und Wörter mit gegensätzlicher Bedeutung (Antonyme), wie z.B. *süß* und *sauer.*
Das Programm bietet neben dem spielerischen Spracherwerb auch die Möglichkeit, die Wortpaare, getrennt nach Wortart und in Synonyme und Antonyme, auflisten zu lassen.
Es enthält ca. 1000 Wortpaare.
Im Anhang dieses Hefts finden Sie eine alphabetische Auflistung der im Programm vorkommenden Synonyme und Antonyme, nach Wortart gegliedert, damit Sie jederzeit nachschlagen können.

Spielidee

Mit Hilfe einer Spielfigur decken die Spieler im Wettlauf gegen die Zeit und eine Reihe von verfolgenden Monstern Wortkarten auf, deren Inhalt und Position es sich einzuprägen gilt. In einem zweiten Spielschritt – die Wortkarten sind inzwischen wieder zugedeckt – versuchen sie, die zusammengehörigen Wörter wiederzufinden. Wird eine falsche Karte aufgedeckt, so muß das richtige Wort eingetippt werden.

Was Sie wissen sollten:

Das Programm ist ausgelegt für einen Apple II, II+, IIe oder IIc mit jeweils 64-K-Speicher und alle Apple-kompatiblen Rechner. Beim alten Apple II mit 48K benötigen Sie also eine 16-K-Erweiterungskarte (Language Card), die einfach in Slot 0 gesteckt wird.

Falls Sie das erste Mal mit Ihrem Apple-Computer arbeiten, sollten Sie unbedingt das Benutzer-Handbuch studieren. Beachten Sie, wie man die Disketten pflegt und ins Diskettenlaufwerk einlegt. Bevor Sie bei Störungen Ihren Händler benachrichtigen, sollten Sie das Kapitel zur Störungsbeseitigung lesen. Viele Probleme werden durch einfache Fehler am System verursacht, die sich leicht beheben lassen. (Häufige Fehlerquellen sind z.B.: Das Netzkabel ist nicht richtig eingesteckt, der Monitor ist falsch eingestellt oder ausgeschaltet, das Diskettenlaufwerk ist nicht geschlossen.)

Achtung: Wer ein Programm kopiert oder weitergibt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Und so funktioniert's:

1. Nachdem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk eingelegt haben und den Apple II gestartet haben, sehen Sie auf dem Bildschirm das Logo des Langenscheidt-Verlags. (Sie können bei häufiger Benutzung den Ablauf durch mehrmaliges Drücken der Return-Taste verkürzen.)
   Danach erscheint der Titel **Tag und Nacht – Ein Spiel mit Wortpaaren.** Mit einem angeschlossenen Farbmonitor sehen Sie das Programm auch farbig. Sie kommen zum Hauptmenü.

2. Das Hauptmenü:

   1 Synonyme (Wörter mit ähnlicher Bedeutung)
   2 Antonyme (Wörter mit gegensätzlicher Bedeutung)
   3 Spielzusammensetzung ändern

   Geben Sie eine 1 oder 2 ein, je nachdem mit welchen Wortpaaren Sie spielen wollen.

3. Es erscheint ein weiteres Menü:

1 Nomen (A–K)	4 Nomen (L–Z)
2 Verben (A–K)	5 Verben (L–Z)
3 Adjektive (A–J)	6 Adjektive (K–Z)

   Drücken Sie nun eine Taste zwischen 1 und 6, um die Wortart zu bestimmen.

4. Sie kommen nun zu der Frage, ob Sie spielen oder sich die Liste ansehen wollen:

   1 Spielen
   2 Hilfe

5. Hilfe

   Wählen Sie die Taste 2. Sie sehen nun eine Liste der von Ihnen gewählten Wortpaare. Blättern Sie diese Vokabelliste in Ruhe durch. Drücken Sie die Leer- oder die Return-Taste, um zur nächsten Seite zu kommen. Am Ende der Liste kommen Sie automatisch zurück zum Hauptmenü. Um die Auflistung vorher zu unterbrechen, drücken Sie die ESCape-Taste. Diesen Vorgang können Sie mit allen anderen Listen beliebig oft wiederholen.

6. Spielen

   a) Nachdem Sie sich über die Menüauswahl für eine bestimmte Gruppe von Wortpaaren entschieden haben, drücken Sie die Taste 1 – Spielen.

      Es erscheint das Spielfeld auf dem Bildschirm. Links unten läuft Ihre Spielfigur los. Drücken Sie zunächst die ESCape-Taste, um das Spiel anzuhalten. Sie können sich nun erst einmal in Ruhe orientieren.

      Oben links wird die Punktzahl angezeigt, die Nummer der Spielrunde und Ihre noch verbleibende Zeit. Das Spiel dauert mindestens 3 Runden, denn Sie haben anfangs 3 Männchen zur Verfügung. Diese stehen oben rechts. Von ihnen verschwindet nur dann eins, wenn Sie eine Runde nicht zum erfolgreichen Abschluß bringen können. Die Zeit beginnt bei 200 rückwärts zu zählen.

      Das Männchen im Spielfeld hat die Aufgabe, die Karten aufzudecken, um zu sehen, was darauf geschrieben steht. Dies kann es tun, indem es gegen die Scharniere läuft und sie umdreht.

      Das Männchen wird durch die Tasten *I* = nach oben, *J* = nach links, *K* = nach rechts und *M* = nach unten gesteuert. Sie können aber auch die Tasten *A* = nach oben, *Y* bzw. *Z* (bei amerikanischer Tastatur) = nach unten (linke Hand) und *Rechtspfeil* = nach rechts, *Linkspfeil* = nach links (rechte Hand) zur Steuerung benutzen. Am besten drücken Sie die gewünschten Tasten schon rechtzeitig vor jeder Kreuzung.

      Probieren Sie das aus. Zunächst müssen Sie das mit ESCape unterbrochene Spiel wieder mit ESCape in Gang setzen. Steuern Sie Ihr Männchen durch die Gänge und

öffnen Sie möglichst viele Karten. (Achten Sie darauf, daß Sie nicht mit einem der kleinen Monster zusammenstoßen, denn diese laufen ziellos durch die Gänge und haben nichts anderes im Sinn, als Sie zu ärgern. Bei einem Zusammenstoß mit einem Monster wird die Runde vorzeitig beendet!)

Auf diese Weise sehen Sie den Inhalt der Karten. Sie sollten nach Möglichkeit Ihren Weg so wählen, daß Sie nicht versehentlich ein Scharnier zweimal durchlaufen und damit wieder die Karte verschwinden lassen. Sie können es natürlich jederzeit wieder öffnen. Auf manchen Karten sind keine Einträge vorhanden. Sie bekommen dafür einen Sonderbonus (Rundenanzahl × 10), jedoch nur beim ersten Öffnen der Karte. Drücken Sie zwischendurch immer wieder die ESCape-Taste, um das Spiel nicht zum Streß werden zu lassen.

Die Runde wird beendet, falls

- Sie mit einem der Monster zusammenstoßen
- Ihre Zeit abgelaufen ist
- Sie die Leertaste betätigen.

b) Nun beginnt der schwierigere Teil des Spiels. Während Sie im ersten Teil die Möglichkeit hatten, zusammengehörende Wortpaare zu entdecken und sich die Position einzuprägen, ist es nun Ihre Aufgabe, diese zusammengehörenden Synonyme oder Antonyme wiederzufinden.

Sie sehen das Spielfeld mit den zugedeckten Karten. Ihre „Spielfigur" ist jetzt ein Leuchtbalken (Cursor). Zur Steuerung benutzen Sie dieselben Tasten. Probieren Sie, die Taste I zu drücken. Der Cursor geht nach oben. Betätigen Sie nun die Leertaste. Das angesteuerte helle Feld wird aufgedeckt. Steuern Sie nun das Feld an, in dem Sie das Gegenstück vermuten. Decken Sie es auch wieder mit der Leertaste auf. Falls es richtig war, bekommen Sie im oberen Spielfeld die Bestätigung RICHTIG, andernfalls die Aufforderung zur Eingabe der Antwort: Sie haben nun

nochmals die Chance, das Gegenstück einzutippen. Wenn Ihnen das gelingt, können Sie fortfahren, wenn nicht, ist die Runde für Sie beendet.

Die Wörter, die Sie finden, stehen nicht in einem bestimmten Kontext. Deshalb ist es schwierig, alle Lösungsmöglichkeiten vorherzusehen. Das Programm kennt nur die Lösungen, die auch in der Auflistung enthalten sind. Es empfiehlt sich deshalb, diese Listen ab und zu zu studieren. Wenn Sie eine andere als die in der jeweiligen Runde gesuchte Antwort, die das Programm kennt, eingeben, erscheint die Meldung AUCH RICHTIG.

Manche Karten sind mit einem XXXXXXXXXXXX gekennzeichnet. Sie enthalten keinen Eintrag und Sie können Sie deshalb nicht aufdecken.

Am Ende bleibt Ihnen noch ein unaufgedecktes Wortpaar übrig. Da Sie wissen, daß es zusammengehört, aber vielleicht nicht wissen, was es enthält, können Sie die zweite Karte nicht mit der Leertaste aufdecken, sondern Sie müssen den Inhalt eintippen.

Nach Ablauf Ihrer Spielrunden erscheint die Meldung SPIEL VORBEI. Notieren Sie sich Ihre Punktzahl, um beim nächstenmal zu sehen, ob Sie Fortschritte beim Lernen und in Ihrer Geschicklichkeit machen. Drücken Sie dann die Leertaste für ein neues Spiel.

Hinweis: Wenn ein Wort mit *ß* geschrieben wird, dann muß man es auch so eingeben. Beispiel: *Fuß* wird akzeptiert, aber nicht *Fuss.* Groß- und Kleinschreibung ist dagegen nicht erforderlich. Sie wird vom Rechner automatisch unterstützt.

Wenn man das *ß* nicht auf seiner Tastatur findet, kann man es beim alten Apple II mit der Kombination CTRL-S erzeugen. (Control- und S-Taste gleichzeitig drücken.) Dasselbe gilt für die Umlaute *ä, ü, ö.* Drücken Sie die Kombinationen CTRL-A, CTRL-U, CTRL-O.

Beim Apple IIe ohne deutsche Tastatur müssen Sie die Sonderzeichen suchen, die mit *ß, ä, ö,* und *ü* belegt sind, wobei es zu beachten gilt, daß die SHIFT-Taste hier die gegenteilige Wirkung hat, als Sie es gewohnt sind: ohne SHIFT erhalten Sie Großbuchstaben (Ö, Ä, Ü), mit SHIFT Kleinbuchstaben (ö, ä, ü, ß). Sie können auch auf die amerikanische Tastatur umschalten. Hier ist die Belegung folgendermaßen: I=Ö, [=Ä,]=Ü, ~=ß. Kleben Sie sich, um das Spielen zu erleichtern, Etikette auf die entsprechenden Tasten.

7. Spielzusammensetzung ändern

Versuchen Sie nun einmal, die Spielzusammensetzung zu ändern, um das Spiel so zu gestalten, wie Sie es wünschen. Drücken Sie im Hauptmenü die Taste 3.

Sie können nun durch die Eingabe einer Ziffer den Ton ein- oder wieder ausschalten oder z.B. das Spiel auf die Benutzung eines Joysticks umschalten, falls dieser angeschlossen ist. (Bei Joystickbenutzung halten Sie den Feuerknopf zwei Sekunden gedrückt, um die Karten aufzudecken. Achten Sie darauf, daß der Joystick richtig eingestellt ist!)

Auch die Zahl der Wortpaare und der Gegner in den einzelnen Runden (sie werden links angezeigt) können Sie durch Eingabe einer Ziffer zwischen 2–7 bzw. 1–5 selbst definieren. Wenn Sie keine Veränderung wünschen, drücken Sie nur die Return- oder Leertaste.

Am Schluß der Anpassung des Programms nach Ihren Wünschen drücken Sie bitte die ESCape-Taste. Damit werden diese Werte für das nächste Spiel gesichert. Achtung: Die Diskette darf nicht durch Überkleben des Diskettenausschnitts schreibgeschützt sein, damit die Werte überschrieben werden können.

Bitte gehen Sie mit der Diskette sorgfältig um; Hinweise finden Sie auf der Rückseite der Disketten-Tasche. Sollte die Diskette trotz Beachtung dieser Hinweise nicht oder nur fehlerhaft funktionieren, dann senden Sie die Diskette bitte zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defekts und einer Kopie der Einkaufs-Quittung an:

Langenscheidt-Verlag
Abt. Software
Postfach 40 11 20
8000 München 40

Sollte es sich bei Überprüfung der Diskette herausstellen, daß keine Fehler bei der Handhabung vorlagen, dann ersetzt der Verlag die Diskette kostenlos. Diese Garantie erlischt 6 Monate nach dem Kaufdatum.

Achtung!

Bitte versuchen Sie nicht, die Diskette zu kopieren! Sie könnten die kopiergeschützte Diskette zerstören. Zudem leistet der Verlag in diesem Fall keine Garantie. Die beiliegende Diskette ist einseitig beschrieben. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn andere Programme oder Daten auf der Diskette gespeichert werden.

Diese Auflistung enthält alle Wortpaare des Programms nach Wortart gegliedert und in alphabetischer Reihenfolge. Umlaute gelten als Sonderzeichen und befinden sich jeweils am Ende der entsprechenden Gruppe.

Synonyme

Nomen

der **Abfall**	der **Müll**	die **Distanz**	der **Abstand**
der **Abscheu**	der **Ekel**	die **Distanz**	die **Entfernung**
der **Abstand**	die **Distanz**	das **Dokument**	die **Urkunde**
der **Abstand**	die **Entfernung**	der **Dreck**	der **Schmutz**
der **Acker**	das **Feld**	der **Duft**	der **Geruch**
der **Anfänger**	der **Beginner**	der **Dunst**	der **Nebel**
der **Angriff**	der **Anschlag**	die **Ehefrau**	die **Gemahlin**
die **Angst**	die **Furcht**	die **Ehefrau**	die **Gattin**
die **Angst**	die **Sorge**	der **Eid**	der **Schwur**
der **Anschlag**	der **Angriff**	das **Eigentum**	der **Besitz**
die **Ansicht**	die **Meinung**	die **Eile**	die **Hast**
der **Appetit**	der **Hunger**	der **Einfall**	die **Idee**
der **Autor**	der **Verfasser**	das **Einkommen**	das **Gehalt**
die **Axt**	das **Beil**	das **Einkommen**	der **Lohn**
der **Bau**	das **Gebäude**	der **Ekel**	der **Abscheu**
die **Bedeutung**	der **Sinn**	das **Ende**	der **Schluß**
die **Begabung**	das **Talent**	die **Entfernung**	der **Abstand**
die **Begegnung**	das **Treffen**	die **Entfernung**	die **Distanz**
der **Beginner**	der **Anfänger**	die **Epoche**	das **Zeitalter**
das **Beil**	die **Axt**	die **Erde**	die **Welt**
der **Beistand**	die **Hilfe**	das **Ereignis**	der **Vorfall**
der **Beistand**	der **Schutz**	das **Ergebnis**	das **Resultat**
der **Beruf**	der **Job**	die **Erzählung**	die **Geschichte**
der **Beruf**	die **Tätigkeit**	das **Essen**	das **Gericht**
der **Besitz**	das **Eigentum**	das **Essen**	die **Mahlzeit**
die **Besorgnis**	die **Sorge**	das **Essen**	die **Speise**
der **Besucher**	der **Gast**	die **Fahne**	die **Flagge**
der **Betrieb**	die **Firma**	die **Feier**	das **Fest**
der **Betrieb**	das **Werk**	die **Feier**	die **Party**
der **Brand**	das **Feuer**	der **Feind**	der **Gegner**
der **Brauch**	die **Sitte**	das **Feld**	der **Acker**
der **Brief**	das **Schreiben**	das **Fest**	die **Feier**
der **Bub**	der **Junge**	das **Fest**	die **Party**
der **Bub**	der **Knabe**	das **Feuer**	der **Brand**
die **Dame**	die **Frau**	die **Firma**	der **Betrieb**
die **Debatte**	die **Diskussion**	die **Firma**	das **Werk**
der **Dichter**	der **Poet**	die **Flagge**	die **Fahne**
das **Ding**	die **Sache**	der **Fleischer**	der **Metzger**
die **Diskussion**	die **Debatte**	der **Fleischer**	der **Schlachter**

der **Flur**
der **Flur**
der **Fluß**
die **Frau**
die **Freude**
der **Freund**
der **Freund**
der **Frost**
die **Furcht**
die **Furcht**
die **Gabe**
der **Gang**
der **Gang**
der **Gast**
das **Gasthaus**
das **Gasthaus**
das **Gasthaus**
der **Gasthof**
die **Gattin**
die **Gattin**
das **Gebäude**
der **Gedanke**
der **Gegner**
das **Gehalt**
das **Gehalt**
das **Gehalt**
die **Gemahlin**
die **Gemahlin**
das **Gericht**
das **Gericht**
das **Gericht**
der **Geruch**
der **Geruch**
die **Geschichte**
das **Geschäft**
der **Gestank**
der **Gewinn**
der **Gewinner**
der **Globus**
der **Grund**
die **Handlung**
die **Hast**
das **Haupt**
die **Heirat**
die **Hilfe**
die **Hilfe**
die **Hingabe**
die **Hochzeit**
der **Hunger**
die **Idee**
die **Idee**

der **Gang**
der **Korridor**
der **Strom**
die **Dame**
der **Jubel**
der **Kamerad**
der **Kumpel**
die **Kälte**
die **Angst**
die **Sorge**
die **Spende**
der **Flur**
der **Korridor**
der **Besucher**
der **Gasthof**
die **Kneipe**
das **Restaurant**
das **Gasthaus**
die **Gemahlin**
die **Ehefrau**
der **Bau**
die **Idee**
der **Feind**
das **Einkommen**
der **Lohn**
der **Verdienst**
die **Ehefrau**
die **Gattin**
das **Essen**
die **Mahlzeit**
die **Speise**
der **Duft**
der **Gestank**
die **Erzählung**
der **Laden**
der **Geruch**
der **Profit**
der **Sieger**
die **Welt**
die **Ursache**
die **Tat**
die **Eile**
der **Kopf**
die **Hochzeit**
der **Beistand**
der **Schutz**
die **Liebe**
die **Heirat**
der **Appetit**
der **Einfall**
der **Gedanke**

der **Job**
der **Job**
der **Jubel**
der **Junge**
der **Junge**
der **Kamerad**
der **Kamerad**
der **Kellner**
der **Knabe**
der **Knabe**
die **Kneipe**
der **Kniff**
der **Kopf**
der **Korridor**
der **Korridor**
das **Kostüm**
der **Krach**
die **Krankheit**
der **Kummer**
der **Kumpel**
der **Kumpel**
der **Kunde**
die **Kälte**
die **Kälte**
der **Käufer**
der **Körper**
die **Kühle**
die **Küste**
der **Laden**
der **Leib**
das **Leiden**
die **Leine**
die **Leine**
die **Liebe**
die **Liebe**
der **Lohn**
der **Lohn**
der **Lohn**
der **Lärm**
die **Mahlzeit**
die **Mahlzeit**
die **Mahlzeit**
die **Masse**
das **Meer**
die **Meinung**
die **Menge**
der **Metzger**
der **Metzger**
der **Moment**
der **Müll**
der **Nebel**

der **Beruf**
die **Tätigkeit**
die **Freude**
der **Bub**
der **Knabe**
der **Freund**
der **Kumpel**
der **Ober**
der **Junge**
der **Bub**
das **Gasthaus**
der **Trick**
das **Haupt**
der **Gang**
der **Flur**
die **Tracht**
der **Lärm**
das **Leiden**
die **Sorge**
der **Freund**
der **Kamerad**
der **Käufer**
der **Frost**
die **Kühle**
der **Kunde**
der **Leib**
die **Kälte**
das **Ufer**
das **Geschäft**
der **Körper**
die **Krankheit**
das **Seil**
der **Strick**
die **Hingabe**
die **Zuneigung**
das **Einkommen**
das **Gehalt**
der **Verdienst**
der **Krach**
das **Essen**
das **Gericht**
die **Speise**
die **Menge**
die **See**
die **Ansicht**
die **Masse**
der **Fleischer**
der **Schlachter**
der **Zeitpunkt**
der **Abfall**
der **Dunst**

der **Nutzen**
der **Ober**
der **Ort**
der **Ort**
die **Party**
die **Party**
der **Pastor**
das **Pech**
die **Pension**
der **Pfarrer**
der **Pfarrer**
der **Platz**
der **Platz**
der **Poet**
der **Priester**
der **Profit**
der **Qualm**
der **Rat**
der **Ratschlag**
der **Rauch**
der **Raum**
die **Rede**
die **Rente**
das **Restaurant**
das **Resultat**
die **Ruhe**
die **Sache**
der **Scherz**
der **Scherz**
das **Schicksal**
der **Schlachter**
der **Schlachter**
der **Schluß**
der **Schmutz**
der **Schock**
der **Schreck**
das **Schreiben**
der **Schutz**
der **Schutz**
der **Schwur**
die **See**
das **Seil**
das **Seil**
der **Sieger**
der **Sinn**
die **Sitte**
die **Sorge**
die **Sorge**
die **Sorge**

der **Vorteil**
der **Kellner**
der **Platz**
die **Stelle**
die **Feier**
das **Fest**
der **Pfarrer**
das **Unglück**
die **Rente**
der **Pastor**
der **Priester**
der **Ort**
die **Stelle**
der **Dichter**
der **Pfarrer**
der **Gewinn**
der **Rauch**
der **Ratschlag**
der **Rat**
der **Qualm**
das **Zimmer**
der **Vortrag**
die **Pension**
das **Gasthaus**
das **Ergebnis**
die **Stille**
das **Ding**
der **Spaß**
der **Witz**
das **Unglück**
der **Fleischer**
der **Metzger**
das **Ende**
der **Dreck**
der **Schreck**
der **Schock**
der **Brief**
der **Beistand**
die **Hilfe**
der **Eid**
das **Meer**
die **Leine**
der **Strick**
der **Gewinner**
die **Bedeutung**
der **Brauch**
die **Angst**
die **Besorgnis**
die **Furcht**

die **Sorge**
der **Spaß**
der **Spaß**
die **Speise**
die **Speise**
die **Speise**
die **Spende**
die **Stelle**
die **Stelle**
die **Stille**
die **Straftat**
der **Streit**
der **Strick**
der **Strick**
der **Strom**
das **Talent**
die **Tat**
die **Tracht**
das **Treffen**
der **Trick**
die **Tätigkeit**
die **Tätigkeit**
das **Ufer**
das **Unglück**
das **Unglück**
die **Urkunde**
die **Ursache**
das **Verbrechen**
der **Verdienst**
der **Verdienst**
der **Verfasser**
der **Vorfall**
der **Vorteil**
der **Vortrag**
der **Wandel**
der **Wechsel**
die **Welt**
die **Welt**
das **Werk**
das **Werk**
der **Witz**
der **Witz**
die **Wut**
der **Zank**
das **Zeitalter**
der **Zeitpunkt**
das **Zimmer**
der **Zorn**
die **Zuneigung**

der **Kummer**
der **Scherz**
der **Witz**
das **Essen**
das **Gericht**
die **Mahlzeit**
die **Gabe**
der **Ort**
der **Platz**
die **Ruhe**
das **Verbrechen**
der **Zank**
die **Leine**
das **Seil**
der **Fluß**
die **Begabung**
die **Handlung**
das **Kostüm**
die **Begegnung**
der **Kniff**
der **Beruf**
der **Job**
die **Küste**
das **Pech**
das **Schicksal**
das **Dokument**
der **Grund**
die **Straftat**
das **Gehalt**
der **Lohn**
der **Autor**
das **Ereignis**
der **Nutzen**
die **Rede**
der **Wechsel**
der **Wandel**
die **Erde**
der **Globus**
der **Betrieb**
die **Firma**
der **Scherz**
der **Spaß**
der **Zorn**
der **Streit**
die **Epoche**
der **Moment**
der **Raum**
die **Wut**
die **Liebe**

Verben

abfahren	losfahren	brüllen	schreien
abhauen	wegrennen	dividieren	teilen
ablehnen	mißbilligen	drehen	wenden
ablehnen	verweigern	dulden	zulassen
abstreiten	leugnen	ehelichen	heiraten
anbieten	offerieren	eintreffen	ankommen
anfangen	beginnen	emigrieren	auswandern
angeben	prahlen	empfehlen	raten
angeln	fischen	empfinden	fühlen
anhalten	stoppen	entgegnen	antworten
ankleiden	anziehen	entlassen	feuern
ankommen	eintreffen	entlassen	kündigen
anschauen	ansehen	entspannen	ausruhen
ansehen	anschauen	entwenden	stehlen
antworten	entgegnen	erfahren	erleben
antworten	erwidern	erfahren	hören
anziehen	ankleiden	erhalten	bekommen
aufhören	beenden	erklären	begründen
aufmachen	öffnen	erlauben	gestatten
aufräumen	ordnen	erleben	erfahren
ausruhen	entspannen	ermorden	töten
aussuchen	wählen	ermorden	umbringen
auswandern	emigrieren	errichten	bauen
bauen	errichten	erwerben	kaufen
beachten	befolgen	erwidern	antworten
beben	zittern	erzählen	berichten
beenden	aufhören	fallen	sinken
befolgen	beachten	fallen	stürzen
begegnen	treffen	fegen	kehren
beginnen	anfangen	feuern	entlassen
begreifen	verstehen	fischen	angeln
begründen	erklären	flitzen	rennen
behindern	stören	flüstern	wispern
beistehen	helfen	fordern	verlangen
bekommen	erhalten	fühlen	empfinden
bekommen	kriegen	führen	leiten
benutzen	verwenden	führen	lenken
benötigen	brauchen	führen	steuern
bergen	retten	geschehen	passieren
berichten	erzählen	gestatten	erlauben
beschaffen	besorgen	gewinnen	siegen
besitzen	haben	glauben	vermuten
besorgen	beschaffen	haben	besitzen
bevorzugen	vorziehen	handeln	tun
bimmeln	läuten	hauen	schlagen
blicken	schauen	hegen	pflegen
blicken	sehen	heiraten	ehelichen
borgen	leihen	helfen	beistehen
brauchen	benötigen	helfen	nutzen

herrschen	regieren	preisen	loben
heulen	weinen	probieren	versuchen
hören	erfahren	prüfen	testen
hüpfen	springen	putzen	reinigen
jammern	klagen	raten	empfehlen
kapieren	verstehen	reden	sprechen
kaufen	erwerben	regieren	herrschen
kehren	fegen	reinigen	putzen
klagen	jammern	reinigen	säubern
klauen	stehlen	rennen	flitzen
klettern	steigen	rennen	laufen
klingeln	läuten	retten	bergen
klopfen	pochen	riskieren	wagen
kriegen	bekommen	rufen	schreien
kündigen	entlassen	sagen	mitteilen
lachen	lächeln	schauen	blicken
laufen	rennen	scheitern	mißlingen
leihen	borgen	schicken	senden
leiten	führen	schlagen	hauen
lenken	führen	schließen	zumachen
leugnen	abstreiten	schmeißen	werfen
lieben	mögen	schmücken	zieren
liefern	zustellen	schreien	brüllen
loben	preisen	schreien	rufen
losfahren	abfahren	schwanken	wanken
lächeln	lachen	schwatzen	plaudern
läuten	bimmeln	schwindeln	lügen
läuten	klingeln	sehen	blicken
lügen	schwindeln	senden	schicken
machen	tun	siegen	gewinnen
malen	zeichnen	sinken	fallen
mischen	mixen	sinken	untergehen
mischen	vermengen	spenden	stiften
mitmachen	teilnehmen	sprechen	reden
mitteilen	sagen	springen	hüpfen
mixen	mischen	stammeln	stottern
mißbilligen	ablehnen	stehlen	entwenden
mißlingen	scheitern	stehlen	klauen
mögen	lieben	steigen	klettern
nachdenken	überlegen	steuern	führen
nutzen	helfen	stiften	spenden
nutzen	nützen	stoppen	anhalten
nützen	nutzen	stottern	stammeln
offerieren	anbieten	streiten	zanken
ordnen	aufräumen	stören	behindern
passieren	geschehen	stürzen	fallen
pflegen	hegen	säubern	reinigen
planen	vorhaben	tauschen	wechseln
plaudern	schwatzen	teilen	dividieren
pochen	klopfen	teilnehmen	mitmachen
prahlen	angeben	testen	prüfen

trainieren	üben	vorziehen	bevorzugen
treffen	begegnen	wagen	riskieren
tun	handeln	wanken	schwanken
tun	machen	wechseln	tauschen
töten	ermorden	wechseln	ändern
türmen	wegrennen	weglaufen	wegrennen
umbringen	ermorden	wegrennen	abhauen
umdrehen	wenden	wegrennen	türmen
untergehen	sinken	wegrennen	weglaufen
untergehen	versinken	weinen	heulen
untersagen	verbieten	wenden	drehen
verbieten	untersagen	wenden	umdrehen
verlangen	fordern	werfen	schmeißen
vermengen	mischen	wispern	flüstern
vermindern	verringern	wählen	aussuchen
vermuten	glauben	zanken	streiten
verpassen	versäumen	zeichnen	malen
verringern	vermindern	zieren	schmücken
versinken	untergehen	zittern	beben
verstehen	begreifen	zulassen	dulden
verstehen	kapieren	zumachen	schließen
versuchen	probieren	zustellen	liefern
versäumen	verpassen	ändern	wechseln
verweigern	ablehnen	öffnen	aufmachen
verwenden	benutzen	üben	trainieren
vorhaben	planen	überlegen	nachdenken

Adjektive

aktiv	lebendig	besetzt	belegt
allein	einzeln	betagt	alt
allein	isoliert	billig	günstig
allgemein	generell	billig	preiswert
alt	betagt	blaß	bleich
amtlich	offiziell	blaß	farblos
angenehm	bequem	bleich	blaß
arbeitsam	fleißig	blöd	doof
arm	bedürftig	blöd	dumm
arm	notleidend	breit	dick
aufrichtig	ehrlich	bunt	farbig
bedürftig	arm	böse	schlimm
beendet	fertig	böse	ärgerlich
beispiellos	einzig	böse	übel
bekannt	berühmt	dauerhaft	haltbar
belegt	besetzt	deutlich	klar
bequem	angenehm	dick	breit
bequem	gemütlich	dick	fett
bequem	komfortabel	direkt	geradlinig
berühmt	bekannt	doof	blöd

doof	dumm	fleißig	eifrig
doppelt	zweifach	flink	schnell
dreckig	schmutzig	frei	unabhängig
dringend	eilig	frei	ungebunden
dumm	blöd	freigebig	großzügig
dumm	doof	fremd	unbekannt
dumm	idiotisch	freundlich	herzlich
dumm	verrückt	freundlich	höflich
dunkel	düster	freundlich	nett
dunkel	finster	froh	glücklich
dunstig	neblig	froh	heiter
dünn	mager	fröhlich	glücklich
dürr	mager	fröhlich	heiter
düster	dunkel	fröhlich	humorvoll
eben	flach	fröhlich	lustig
echt	wahr	furchtsam	ängstlich
ehrlich	aufrichtig	ganz	heil
eifrig	fleißig	ganz	komplett
eilig	dringend	ganz	total
einfach	leicht	ganz	völlig
einfach	simpel	gebogen	krumm
eintönig	langweilig	gefährlich	riskant
einzeln	allein	gefüllt	voll
einzig	beispiellos	gemeinsam	vereint
elegant	fein	gemächlich	langsam
eng	schmal	gemütlich	bequem
entfernt	entlegen	genau	exakt
entfernt	weit	genau	korrekt
entlegen	entfernt	generell	allgemein
entzwei	kaputt	geradlinig	direkt
erfolglos	vergeblich	gerecht	fair
exakt	genau	gereizt	nervös
fair	gerecht	gering	minimal
falsch	fehlerhaft	gering	wenig
falsch	unrichtig	gescheit	intelligent
farbig	bunt	gescheit	klug
farblos	blaß	gestorben	tot
faul	träge	gewiß	sicher
fehlerhaft	falsch	gewohnt	vertraut
fein	elegant	gewöhnlich	normal
feminin	weiblich	gezuckert	süß
fern	weit	geöffnet	offen
fertig	beendet	gleich	ähnlich
fertig	komplett	glücklich	froh
fest	hart	glücklich	fröhlich
fett	dick	großzügig	freigebig
finster	dunkel	gut	schön
flach	eben	günstig	billig
flach	niedrig	haltbar	dauerhaft
flach	platt	hart	fest
fleißig	arbeitsam	heil	ganz

heiter	froh	lustig	humorvoll
heiter	fröhlich	lustig	spaßig
herrlich	wunderbar	lustig	witzig
herzlich	freundlich	lärmend	laut
human	menschlich	mager	dünn
humorvoll	fröhlich	mager	dürr
humorvoll	lustig	maskulin	männlich
höflich	freundlich	matt	müde
hübsch	schön	menschlich	human
idiotisch	dumm	merkwürdig	komisch
intelligent	gescheit	minimal	gering
intelligent	klug	modern	neumodisch
isoliert	allein	monoton	langweilig
kalt	kühl	mutlos	ängstlich
kaputt	entzwei	männlich	maskulin
kaputt	zerstört	müde	matt
klar	deutlich	neblig	dunstig
klug	gescheit	neblig	trüb
klug	intelligent	nervös	gereizt
klug	schlau	nett	freundlich
klug	weise	nett	lieb
komfortabel	bequem	neumodisch	modern
komisch	merkwürdig	niedlich	süß
komisch	seltsam	niedrig	flach
komplett	fertig	niedrig	tief
komplett	ganz	normal	gewöhnlich
kompliziert	verzwickt	notleidend	arm
korrekt	genau	notwendig	nötig
korrekt	richtig	nötig	notwendig
kostbar	wertvoll	offen	geöffnet
kostspielig	teuer	offiziell	amtlich
kraftlos	schwach	packend	spannend
krumm	gebogen	passiv	träge
krumm	schief	platt	flach
kräftig	stark	preiswert	billig
kühl	kalt	prächtig	schön
künftig	zukünftig	reich	vermögend
langsam	gemächlich	reichlich	viel
langweilig	eintönig	rein	sauber
langweilig	monoton	richtig	korrekt
laut	lärmend	richtig	wahr
lebendig	aktiv	riskant	gefährlich
leicht	einfach	roh	ungekocht
leise	ruhig	ruhig	leise
leise	still	ruhig	still
lieb	nett	sauber	rein
lieblich	schön	schief	krumm
locker	lose	schlau	klug
lose	locker	schlimm	böse
loyal	treu	schmal	eng
lustig	fröhlich	schmutzig	dreckig

schnell	flink	verrückt	dumm
schwach	kraftlos	vertraut	gewohnt
schwer	schwierig	verzwickt	kompliziert
schwierig	schwer	verärgert	wütend
schön	gut	viel	reichlich
schön	hübsch	voll	gefüllt
schön	lieblich	völlig	ganz
schön	prächtig	wahr	echt
seltsam	komisch	wahr	richtig
sicher	gewiß	weiblich	feminin
simpel	einfach	weise	klug
spannend	packend	weit	entfernt
spaßig	lustig	weit	fern
spärlich	wenig	wenig	gering
stark	kräftig	wenig	spärlich
still	leise	wertvoll	kostbar
still	ruhig	wertvoll	teuer
süß	gezuckert	wesentlich	wichtig
süß	niedlich	wichtig	wesentlich
teuer	kostspielig	witzig	lustig
teuer	wertvoll	wunderbar	herrlich
tief	niedrig	wunderbar	wundervoll
tot	gestorben	wundervoll	wunderbar
total	ganz	wütend	verärgert
traurig	trist	wütend	zornig
traurig	trostlos	wütend	ärgerlich
treu	loyal	zerstört	kaputt
trist	traurig	zornig	wütend
trostlos	traurig	zornig	ärgerlich
träge	faul	zukünftig	künftig
träge	passiv	zweifach	doppelt
trüb	neblig	ähnlich	gleich
unabhängig	frei	ängstlich	furchtsam
unbekannt	fremd	ängstlich	mutlos
ungebunden	frei	ärgerlich	böse
ungekocht	roh	ärgerlich	wütend
unrichtig	falsch	ärgerlich	zornig
vereint	gemeinsam	übel	böse
vergeblich	erfolglos	übel	schlimm
vermögend	reich		

Antonyme

Nomen

der **Abend**	der **Morgen**	die **Dunkelheit**	das **Licht**
die **Abfahrt**	die **Ankunft**	der **Durst**	der **Hunger**
die **Abkühlung**	die **Erwärmung**	die **Einfahrt**	die **Ausfahrt**
die **Ablehnung**	die **Zustimmung**	die **Einfuhr**	die **Ausfuhr**
die **Abmeldung**	die **Anmeldung**	der **Eingang**	der **Ausgang**
die **Abnahme**	die **Zunahme**	die **Einnahme**	die **Ausgabe**
die **Abreise**	die **Ankunft**	die **Eintracht**	die **Zwietracht**
der **Absender**	der **Empfänger**	der **Eintritt**	der **Austritt**
die **Achtung**	die **Verachtung**	die **Einzahl**	die **Mehrzahl**
der **Altbau**	der **Neubau**	der **Empfänger**	der **Absender**
das **Alter**	die **Jugend**	das **Ende**	der **Anfang**
das **Alter**	die **Kindheit**	das **Ende**	der **Beginn**
der **Anfang**	das **Ende**	die **Enge**	die **Weite**
der **Anfang**	der **Schluß**	der **Erfolg**	der **Mißerfolg**
das **Angebot**	die **Nachfrage**	die **Erlaubnis**	das **Verbot**
die **Angst**	die **Zuversicht**	der **Ernst**	der **Spaß**
die **Ankunft**	die **Abfahrt**	der/die **Erwachsene**	das **Kind**
die **Ankunft**	die **Abreise**	ein **Erwachsener**	das **Kind**
die **Anmeldung**	die **Abmeldung**	der **Erwerb**	der **Verlust**
die **Antwort**	die **Frage**	die **Erwärmung**	die **Abkühlung**
die **Armut**	der **Reichtum**	der **Experte**	der **Laie**
der **Arzt**	der/die **Kranke**	der **Export**	der **Import**
der **Arzt**	ein **Kranker**	der **Fachmann**	der **Laie**
der **Arzt**	der **Patient**	der **Feiertag**	der **Werktag**
die **Ausfahrt**	die **Einfahrt**	die **Feigheit**	der **Mut**
die **Ausfuhr**	die **Einfuhr**	der **Feind**	der **Freund**
die **Ausgabe**	die **Einnahme**	die **Ferne**	die **Nähe**
der **Ausgang**	der **Eingang**	das **Feuer**	das **Wasser**
die **Ausnahme**	die **Regel**	die **Frage**	die **Antwort**
die **Aussperrung**	der **Streik**	die **Frau**	der **Mann**
der **Austritt**	der **Eintritt**	die **Freiheit**	die **Unfreiheit**
der **Beginn**	das **Ende**	die **Freiheit**	der **Zwang**
der **Beginn**	der **Schluß**	die **Fremde**	die **Heimat**
die **Bejahung**	die **Verneinung**	die **Freude**	der **Kummer**
die **Belohnung**	die **Strafe**	die **Freude**	das **Leid**
der **Berg**	das **Tal**	die **Freude**	die **Not**
die **Bewegung**	die **Ruhe**	die **Freude**	die **Sorge**
die **Bitte**	der **Dank**	der **Freund**	der **Feind**
der **Cousin**	die **Cousine**	der **Freund**	der **Gegner**
die **Cousine**	der **Cousin**	der **Friede**	der **Krieg**
die **Dame**	der **Herr**	der **Frieden**	der **Krieg**
der **Dank**	die **Bitte**	der **Frost**	die **Hitze**
die **Distanz**	die **Nähe**	der **Frühling**	der **Herbst**
das **Dorf**	die **Stadt**	der **Fund**	der **Verlust**
die **Dummheit**	die **Intelligenz**	der **Gast**	der **Gastgeber**
die **Dummheit**	die **Klugheit**	der **Gastgeber**	der **Gast**
die **Dunkelheit**	die **Helligkeit**	die **Geburt**	der **Tod**

die **Gefahr**	die **Sicherheit**	die **Kälte**	die **Wärme**
der **Gegner**	der **Freund**	der **Käufer**	der **Verkäufer**
der/die **Gesunde**	der/die **Kranke**	die **Kürze**	die **Länge**
ein **Gesunder**	ein **Kranker**	der **Laie**	der **Experte**
die **Gesundheit**	die **Krankheit**	der **Laie**	der **Fachmann**
der **Gewinn**	der **Verlust**	das **Land**	das **Meer**
das **Glück**	das **Pech**	das **Land**	die **Stadt**
das **Glück**	das **Unglück**	die **Landung**	der **Start**
der **Gott**	der **Teufel**	das **Leben**	der **Tod**
die **Großmutter**	der **Großvater**	der **Lehrer**	der **Schüler**
die **Großstadt**	die **Kleinstadt**	der **Leichtsinn**	die **Vorsicht**
der **Großvater**	die **Großmutter**	das **Leid**	die **Freude**
die **Hauptsache**	die **Nebensache**	das **Licht**	die **Dunkelheit**
der **Haß**	die **Liebe**	das **Licht**	der **Schatten**
die **Hebung**	die **Senkung**	die **Liebe**	der **Haß**
die **Heimat**	die **Fremde**	die **Lust**	die **Unlust**
die **Helligkeit**	die **Dunkelheit**	die **Länge**	die **Kürze**
der **Herbst**	der **Frühling**	der **Lärm**	die **Stille**
der **Herr**	die **Dame**	die **Lüge**	die **Wahrheit**
der **Herr**	der **Sklave**	die **Macht**	die **Ohnmacht**
der **Himmel**	die **Hölle**	der **Mann**	die **Frau**
die **Hinfahrt**	die **Rückfahrt**	das **Meer**	das **Land**
die **Hitze**	der **Frost**	die **Mehrheit**	die **Minderheit**
die **Hitze**	die **Kälte**	die **Mehrzahl**	die **Einzahl**
die **Hochachtung**	die **Verachtung**	der **Meister**	der **Stümper**
die **Hochzeit**	die **Scheidung**	der **Mieter**	der **Vermieter**
der **Hunger**	der **Durst**	die **Milde**	die **Strenge**
der **Hunger**	die **Sättigung**	die **Minderheit**	die **Mehrheit**
die **Häßlichkeit**	die **Schönheit**	der **Mißerfolg**	der **Erfolg**
die **Höhe**	die **Tiefe**	das **Mißtrauen**	das **Vertrauen**
die **Hölle**	der **Himmel**	der **Morgen**	der **Abend**
der **Import**	der **Export**	der **Mut**	die **Feigheit**
die **Intelligenz**	die **Dummheit**	die **Mutter**	der **Vater**
der **Irrtum**	die **Wahrheit**	die **Nachfrage**	das **Angebot**
die **Jugend**	das **Alter**	der **Nachname**	der **Vorname**
der **Kauf**	der **Verkauf**	die **Nachsicht**	die **Strenge**
das **Kind**	der/die **Erwachsene**	die **Nacht**	der **Tag**
das **Kind**	ein **Erwachsener**	der **Nachteil**	der **Vorteil**
die **Kindheit**	das **Alter**	die **Nebensache**	die **Hauptsache**
die **Kleinstadt**	die **Großstadt**	der **Neffe**	die **Nichte**
die **Klugheit**	die **Dummheit**	der **Neubau**	der **Altbau**
der/die **Kranke**	der **Arzt**	die **Nichte**	der **Neffe**
der/die **Kranke**	der/die **Gesunde**	der **Norden**	der **Süden**
ein **Kranker**	der **Arzt**	die **Not**	die **Freude**
ein **Kranker**	ein **Gesunder**	der **Nutzen**	der **Schaden**
die **Krankheit**	die **Gesundheit**	die **Nähe**	die **Distanz**
der **Krieg**	der **Friede**	die **Nähe**	die **Ferne**
der **Krieg**	der **Frieden**	die **Ohnmacht**	die **Macht**
der **Kummer**	die **Freude**	die **Oma**	der **Opa**
der **Kunde**	der **Verkäufer**	der **Onkel**	die **Tante**
die **Kälte**	die **Hitze**	der **Opa**	die **Oma**

die **Ordnung**	die **Unordnung**	die **Tochter**	der **Sohn**
der **Osten**	der **Westen**	der **Tod**	die **Geburt**
der **Patient**	der **Arzt**	der **Tod**	das **Leben**
das **Pech**	das **Glück**	die **Unfreiheit**	die **Freiheit**
das **Recht**	das **Unrecht**	das **Unglück**	das **Glück**
die **Regel**	die **Ausnahme**	die **Unlust**	die **Lust**
der **Reichtum**	die **Armut**	die **Unordnung**	die **Ordnung**
der **Respekt**	die **Verachtung**	das **Unrecht**	das **Recht**
die **Ruhe**	die **Bewegung**	die **Unschuld**	die **Schuld**
die **Rückfahrt**	die **Hinfahrt**	der **Unsinn**	der **Sinn**
der **Schaden**	der **Nutzen**	die **Ursache**	die **Wirkung**
der **Schatten**	das **Licht**	der **Vater**	die **Mutter**
die **Scheidung**	die **Hochzeit**	die **Verachtung**	die **Achtung**
der **Schluß**	der **Anfang**	die **Verachtung**	die **Hochachtung**
der **Schluß**	der **Beginn**	die **Verachtung**	der **Respekt**
die **Schuld**	die **Unschuld**	das **Verbot**	die **Erlaubnis**
der **Schwager**	die **Schwägerin**	der **Verkauf**	der **Kauf**
die **Schwägerin**	der **Schwager**	der **Verkäufer**	der **Kunde**
die **Schönheit**	die **Häßlichkeit**	der **Verkäufer**	der **Käufer**
der **Schüler**	der **Lehrer**	der **Verlust**	der **Erwerb**
die **Senkung**	die **Hebung**	der **Verlust**	der **Fund**
die **Sicherheit**	die **Gefahr**	der **Verlust**	der **Gewinn**
der **Sinn**	der **Unsinn**	der **Vermieter**	der **Mieter**
der **Sklave**	der **Herr**	die **Verneinung**	die **Bejahung**
der **Sohn**	die **Tochter**	das **Vertrauen**	das **Mißtrauen**
der **Sommer**	der **Winter**	der **Vorname**	der **Nachname**
der **Sonntag**	der **Werktag**	der **Vorname**	der **Zuname**
die **Sorge**	die **Freude**	die **Vorsicht**	der **Leichtsinn**
der **Spaß**	der **Ernst**	der **Vorteil**	der **Nachteil**
die **Stadt**	das **Dorf**	die **Wahrheit**	der **Irrtum**
die **Stadt**	das **Land**	die **Wahrheit**	die **Lüge**
der **Start**	die **Landung**	das **Wasser**	das **Feuer**
der **Start**	das **Ziel**	die **Weite**	die **Enge**
die **Stille**	der **Lärm**	der **Werktag**	der **Feiertag**
die **Strafe**	die **Belohnung**	der **Werktag**	der **Sonntag**
der **Streik**	die **Aussperrung**	der **Westen**	der **Osten**
die **Strenge**	die **Milde**	der **Winter**	der **Sommer**
die **Strenge**	die **Nachsicht**	die **Wirkung**	die **Ursache**
der **Stümper**	der **Meister**	die **Wärme**	die **Kälte**
die **Sättigung**	der **Hunger**	das **Ziel**	der **Start**
der **Süden**	der **Norden**	die **Zunahme**	die **Abnahme**
der **Tag**	die **Nacht**	der **Zuname**	der **Vorname**
das **Tal**	der **Berg**	die **Zustimmung**	die **Ablehnung**
die **Tante**	der **Onkel**	die **Zuversicht**	die **Angst**
der **Teufel**	der **Gott**	der **Zwang**	die **Freiheit**
die **Tiefe**	die **Höhe**	die **Zwietracht**	die **Eintracht**

Verben

abfahren	ankommen	auspacken	einpacken
abkühlen	erwärmen	ausruhen	arbeiten
ablehnen	anbieten	ausschalten	einschalten
ablehnen	zustimmen	aussteigen	einsteigen
ablehnen	annehmen	austreten	eintreten
abmelden	anmelden	ausziehen	anziehen
abnehmen	zunehmen	ausziehen	einziehen
abrüsten	aufrüsten	beachten	mißachten
absteigen	aufsteigen	beenden	anfangen
abstoßen	anziehen	befehlen	gehorchen
abwehren	angreifen	beginnen	aufhören
abziehen	hinzufügen	beginnen	enden
achten	mißachten	bejahen	verneinen
achten	verachten	beladen	entladen
anbieten	ablehnen	belohnen	bestrafen
anfangen	aufhören	beruhigen	aufregen
anfangen	beenden	beruhigen	beunruhigen
angreifen	abwehren	beschmutzen	säubern
angreifen	verteidigen	bestrafen	belohnen
ankleiden	auskleiden	beunruhigen	beruhigen
ankommen	abfahren	beweisen	widerlegen
ankommen	weggehen	bewilligen	verweigern
anmachen	ausmachen	bitten	danken
anmelden	abmelden	bleiben	gehen
annehmen	schenken	bleiben	vergehen
annehmen	ablehnen	bleiben	verlassen
antworten	fragen	bleiben	weggehen
anziehen	abstoßen	bringen	holen
anziehen	ausziehen	danken	bitten
anzünden	löschen	drücken	ziehen
arbeiten	ausruhen	einnehmen	ausgeben
arbeiten	faulenzen	einpacken	auspacken
aufbauen	zerstören	einschalten	ausmachen
aufdrehen	zudrehen	einschalten	ausschalten
aufhören	anfangen	einschlafen	aufwachen
aufhören	beginnen	einsteigen	aussteigen
aufmachen	schließen	einstellen	entlassen
aufmachen	zumachen	einstellen	kündigen
aufregen	beruhigen	eintreten	austreten
aufrüsten	abrüsten	einziehen	ausziehen
aufsteigen	absteigen	empfangen	senden
auftauen	gefrieren	enden	beginnen
aufwachen	einschlafen	entladen	beladen
ausgeben	einnehmen	entlassen	einstellen
ausgeben	sparen	erblassen	erröten
ausgeben	verdienen	erhellen	verdunkeln
auskleiden	ankleiden	erhöhen	senken
ausmachen	anmachen	erinnern	vergessen
ausmachen	einschalten	erlauben	verbieten

ernten	säen	loslassen	festhalten
erreichen	verpassen	löschen	anzünden
errichten	zerstören	mieten	vermieten
erröten	erblassen	mindern	steigern
erwärmen	abkühlen	mißachten	achten
fallen	steigen	mißachten	beachten
faulenzen	arbeiten	mißfallen	gefallen
festhalten	loslassen	mißglücken	glücken
finden	suchen	mißlingen	gelingen
finden	verlieren	mißtrauen	vertrauen
flüchten	verfolgen	nehmen	geben
flüstern	schreien	nutzen	schaden
fragen	antworten	nützen	schaden
fressen	saufen	reden	schweigen
frieren	schwitzen	rennen	schleichen
frieren	tauen	salzen	süßen
füllen	leeren	saufen	fressen
geben	nehmen	schaden	nutzen
gefallen	mißfallen	schaden	nützen
gefrieren	auftauen	scheitern	gelingen
gehen	bleiben	schenken	annehmen
gehen	kommen	schieben	ziehen
gehorchen	befehlen	schlafen	wachen
gelingen	mißlingen	schleichen	rennen
gelingen	scheitern	schließen	aufmachen
gestatten	verbieten	schließen	öffnen
gewinnen	verlieren	schreien	flüstern
glauben	zweifeln	schreien	wispern
glücken	mißglücken	schrumpfen	wachsen
halbieren	verdoppeln	schweigen	reden
hassen	lieben	schweigen	sprechen
heben	senken	schwitzen	frieren
hinzufügen	abziehen	schwächen	stärken
hinzufügen	vermindern	senden	empfangen
hinzufügen	wegnehmen	senken	erhöhen
holen	bringen	senken	heben
kaufen	verkaufen	senken	steigern
kommen	gehen	sinken	steigen
kühlen	wärmen	sollen	wollen
kündigen	einstellen	sparen	ausgeben
lachen	weinen	sprechen	schweigen
landen	starten	starten	landen
langweilen	unterhalten	steigen	fallen
lassen	tun	steigen	sinken
leben	sterben	steigern	mindern
leeren	füllen	steigern	senken
lehren	lernen	steigern	verringern
leihen	verleihen	sterben	leben
lernen	lehren	stärken	schwächen
lieben	hassen	suchen	finden
loben	tadeln	säen	ernten

säubern	beschmutzen	vermindern	hinzufügen
süßen	salzen	vermindern	vermehren
tadeln	loben	verneinen	bejahen
tauen	frieren	verpassen	erreichen
trennen	verbinden	verringern	steigern
tun	lassen	verringern	vermehren
unterhalten	langweilen	verteidigen	angreifen
verachten	achten	vertrauen	mißtrauen
verbieten	erlauben	verweigern	bewilligen
verbieten	gestatten	wachen	schlafen
verbinden	trennen	wachsen	schrumpfen
verdienen	ausgeben	weggehen	ankommen
verdoppeln	halbieren	weggehen	bleiben
verdunkeln	erhellen	wegnehmen	hinzufügen
verfolgen	flüchten	weinen	lachen
vergehen	bleiben	widerlegen	beweisen
vergessen	erinnern	wispern	schreien
vergrößern	verkleinern	wollen	sollen
verkaufen	kaufen	wärmen	kühlen
verkleinern	vergrößern	zerstören	aufbauen
verkürzen	verlängern	zerstören	errichten
verlassen	bleiben	ziehen	drücken
verleihen	leihen	ziehen	schieben
verlieren	finden	zudrehen	aufdrehen
verlieren	gewinnen	zumachen	aufmachen
verlängern	verkürzen	zunehmen	abnehmen
vermehren	vermindern	zustimmen	ablehnen
vermehren	verringern	zweifeln	glauben
vermieten	mieten	öffnen	schließen

Adjektive

abgelegen	zentral	bergig	flach
abhängig	frei	berühmt	unbekannt
abhängig	unabhängig	besetzt	frei
absichtlich	zufällig	bestimmt	eventuell
abwesend	anwesend	betrübt	glücklich
aktiv	passiv	bewußt	unbewußt
alt	jung	bewölkt	sonnig
alt	neu	bezahlt	unbezahlt
altmodisch	modern	billig	teuer
anwesend	abwesend	bitter	süß
arm	reich	brauchbar	nutzlos
arm	wohlhabend	brauchbar	unbrauchbar
atypisch	typisch	breit	eng
bekannt	fremd	breit	schmal
bequem	lästig	bunt	einfarbig
bequem	mühsam	böse	gut
bequem	unbequem	böse	lieb

dezentral	zentral
dicht	undicht
dick	dünn
dick	dürr
dick	mager
direkt	indirekt
doof	klug
dreckig	sauber
dumm	gescheit
dumm	intelligent
dumm	klug
dunkel	hell
dunstig	klar
dörflich	städtisch
dünn	dick
dürr	dick
dürr	fett
eckig	rund
ehrlich	unehrlich
ehrlich	verlogen
einfach	kompliziert
einfarbig	bunt
einmalig	mehrmalig
einseitig	vielseitig
elegant	salopp
elegant	schäbig
empfindsam	gefühllos
endgültig	vorläufig
eng	breit
eng	weit
erlogen	wahr
erwachsen	jugendlich
erwachsen	kindlich
eventuell	bestimmt
eventuell	sicher
eßbar	giftig
eßbar	ungenießbar
fair	unfair
fair	ungerecht
falsch	richtig
farbig	farblos
farblos	farbig
faul	fleißig
feige	mutig
fein	grob
fern	nah
fern	nahe
fertig	unfertig
fest	locker
fest	lose
fest	weich
fett	dürr
fett	mager
feucht	trocken
flach	bergig
flach	gebirgig
flach	gewölbt
flach	hügelig
flach	steil
flach	tief
fleißig	faul
frei	abhängig
frei	besetzt
frei	gefangen
frei	unfrei
freigebig	geizig
freigebig	sparsam
fremd	bekannt
fremd	vertraut
frisch	müde
frisch	verfault
froh	traurig
froh	unglücklich
fröhlich	traurig
fröhlich	trist
früh	spät
fähig	unfähig
ganz	halb
ganz	kaputt
ganz	teilweise
gebirgig	flach
gebogen	gerade
gebraucht	neu
gefangen	frei
gefühllos	empfindsam
gefühllos	gefühlvoll
gefühlvoll	gefühllos
geizig	freigebig
geizig	großzügig
gekocht	roh
gekrümmt	gerade
genau	ungenau
genießbar	giftig
gerade	gebogen
gerade	gekrümmt
gerade	krumm
gerade	schief
gerade	ungerade
gerecht	ungerecht
gescheit	dumm
geschieden	verheiratet
geschlossen	offen

geschäftlich	privat
gesprächig	schweigsam
gesund	krank
gesättigt	hungrig
gewohnt	neu
gewohnt	ungewohnt
gewölbt	flach
giftig	eßbar
giftig	genießbar
giftig	ungiftig
glatt	rauh
glatt	uneben
glücklich	betrübt
glücklich	traurig
glücklich	unglücklich
grob	fein
grob	herzlich
groß	klein
großzügig	geizig
großzügig	kleinlich
gut	böse
gut	schlecht
gut	schlimm
günstig	teuer
günstig	ungünstig
halb	ganz
hart	weich
heil	kaputt
heiter	traurig
heiter	trübsinnig
heiß	kalt
hell	dunkel
herzlich	grob
herzlich	rauh
hoch	niedrig
hoch	tief
hungrig	gesättigt
hungrig	satt
häufig	selten
häßlich	hübsch
häßlich	schön
höflich	taktlos
höflich	unhöflich
hübsch	häßlich
hügelig	flach
idiotisch	klug
indirekt	direkt
innerlich	äußerlich
inoffiziell	offiziell
intelligent	dumm
interessant	langweilig
jugendlich	erwachsen
jung	alt
kalt	heiß
kaputt	ganz
kaputt	heil
kindlich	erwachsen
klar	dunstig
klar	neblig
klar	unklar
klein	groß
kleinlich	großzügig
klug	doof
klug	dumm
klug	idiotisch
kompliziert	einfach
krank	gesund
krumm	gerade
kräftig	schwach
kurz	lang
kühl	warm
künstlich	natürlich
lang	kurz
langsam	schnell
langweilig	interessant
laut	leise
laut	ruhig
laut	still
lebendig	tot
leer	voll
leicht	schwer
leicht	schwierig
leise	laut
lieb	böse
links	rechts
locker	fest
lose	fest
lustig	traurig
lustig	trist
ländlich	städtisch
lärmend	still
lästig	bequem
mager	dick
mager	fett
mehrmalig	einmalig
mild	scharf
modern	altmodisch
modern	unmodern
mutig	feige
mutig	ängstlich
männlich	weiblich
möglich	unmöglich

müde
müde
mühsam
mündlich
nachlässig
nachteilig
nah
nah
nahe
natürlich
naß
neblig
nervös
neu
neu
neu
neutral
niedrig
notwendig
nutzlos
nördlich
nötig
nützlich
offen
offiziell
offiziell
parteiisch
passiv
preiswert
privat
privat
privat
privat
rauh
rauh
rechts
reich
richtig
roh
ruhig
ruhig
rund
salopp
salzig
satt
sauber
sauber
sauer
scharf
scharf
scharf

frisch
wach
bequem
schriftlich
sorgfältig
vorteilhaft
fern
weit
fern
künstlich
trocken
klar
ruhig
alt
gebraucht
gewohnt
parteiisch
hoch
unnötig
brauchbar
südlich
unnötig
schädlich
geschlossen
inoffiziell
privat
neutral
aktiv
teuer
geschäftlich
offiziell
staatlich
öffentlich
glatt
herzlich
links
arm
falsch
gekocht
laut
nervös
eckig
elegant
süß
hungrig
dreckig
schmutzig
süß
mild
stumpf
unscharf

schattig
schief
schlafend
schlecht
schlimm
schläfrig
schmal
schmutzig
schnell
schriftlich
schuldig
schwach
schwach
schwarz
schweigsam
schwer
schwierig
schäbig
schädlich
schön
selten
selten
senkrecht
sicher
sinnlos
sinnvoll
sinnvoll
sonnig
sonnig
sorgfältig
sozial
sparsam
spät
staatlich
stark
steil
still
still
stimmhaft
stimmlos
stumpf
städtisch
städtisch
südlich
süß
süß
süß
taktlos
teilweise
teuer
teuer

sonnig
gerade
wach
gut
gut
wach
breit
sauber
langsam
mündlich
unschuldig
kräftig
stark
weiß
gesprächig
leicht
leicht
elegant
nützlich
häßlich
häufig
zahlreich
waagerecht
eventuell
sinnvoll
sinnlos
unsinnig
bewölkt
schattig
nachlässig
unsozial
freigebig
früh
privat
schwach
flach
laut
lärmend
stimmlos
stimmhaft
scharf
dörflich
ländlich
nördlich
bitter
salzig
sauer
höflich
ganz
billig
günstig

teuer
tief
tief
tot
traurig
traurig
traurig
traurig
traurig
treu
treu
treulos
trist
trist
trocken
trocken
trübsinnig
typisch
typisch
unabhängig
unbekannt
unbequem
unbewußt
unbezahlt
unbrauchbar
undicht
uneben
unehrlich
unfair
unfertig
unfrei
unfähig
ungenau
ungenießbar
ungerade
ungerecht
ungerecht
ungewohnt
ungiftig
unglücklich
unglücklich
ungünstig
unhöflich
unklar
unmodern
unmöglich
unnötig
unnötig
unscharf
unschuldig

preiswert
flach
hoch
lebendig
froh
fröhlich
glücklich
heiter
lustig
treulos
untreu
treu
fröhlich
lustig
feucht
naß
heiter
atypisch
untypisch
abhängig
berühmt
bequem
bewußt
bezahlt
brauchbar
dicht
glatt
ehrlich
fair
fertig
frei
fähig
genau
eßbar
gerade
fair
gerecht
gewohnt
giftig
froh
glücklich
günstig
höflich
klar
modern
möglich
notwendig
nötig
scharf
schuldig

unsinnig
unsozial
untreu
untypisch
unwahr
unwichtig
unzufrieden
unähnlich
verfault
vergangen
verheiratet
verlogen
vertraut
viel
vielseitig
voll
vorläufig
vorteilhaft
waagerecht
wach
wach
wach
wahr
wahr
warm
weiblich
weich
weich
weit
weit
weiß
wenig
wenig
wertlos
wertvoll
westlich
wichtig
zahlreich
zahlreich
zentral
zentral
zufrieden
zufällig
zukünftig
ähnlich
ängstlich
äußerlich
öffentlich
östlich

sinnvoll
sozial
treu
typisch
wahr
wichtig
zufrieden
ähnlich
frisch
zukünftig
geschieden
ehrlich
fremd
wenig
einseitig
leer
endgültig
nachteilig
senkrecht
müde
schlafend
schläfrig
erlogen
unwahr
kühl
männlich
fest
hart
eng
nah
schwarz
viel
zahlreich
wertvoll
wertlos
östlich
unwichtig
selten
wenig
abgelegen
dezentral
unzufrieden
absichtlich
vergangen
unähnlich
mutig
innerlich
privat
westlich

Weitere Computer-Lernspiele von Langenscheidt im Bereich Deutsch:

Bilder raten

Ein Spiel in fünf Sprachen: Deutsch – Englisch – Französisch – Italienisch – Spanisch

Von Johannes Schumann, Meinolf Schneider und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zur Festigung des Elementarwortschatzes im Bereich der Nomen, das für verschiedene Sprachen eingesetzt werden kann. Die Spieler versuchen, einen abgebildeten Gegenstand zu erkennen, bevor der Zeichenvorgang abgeschlossen ist, und geben das Wort in der gewünschten Sprache ein.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91247

Eine Reise durch Deutschland

Von Johannes Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Landeskunde, das eine Reise durch zehn Städte der Bundesrepublik und der DDR simuliert. Um von einer Stadt zur nächsten zu kommen, müssen die Lernenden landeskundliche und auf sprachlichen Fertigkeiten basierende Fragen richtig beantworten.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91277

Hansi

Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zum Lernen und Testen: Verben und ihre richtigen Präpositionen/Adjektive und ihre richtigen Präpositionen. Hansi ist ein von den Lernenden gesteuerter Vogel, der Nüsse sammelt, indem er einem vorgegebenen Verb oder Adjektiv die richtige Präposition und der Präposition den richtigen Kasus zuordnet. Die jeweilige Lösung wird durch einen Beispielsatz vertieft.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91267

Wörter-Rennen mit System – Deutsch

Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Wortschatzerweiterung im Bereich der Nomen, die nach Sachfeldern geübt werden. Zu einem Themenbereich geben bis zu vier Spieler alle Nomen ein, die ihnen einfallen. Gespielt wird gegen die Zeit und die anderen Spieler.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91257

Alle Programme für Apple II, II+, IIe oder IIc mit 64 K und 1 Diskettenlaufwerk.

Erweitern Sie Ihren Wortschatz
und trainieren Sie Ihr Gedächtnis
in einem spannenden Spiel mit Wortpaaren!
Testen und lernen Sie Wörter mit ähnlicher
und Wörter mit gegenteiliger Bedeutung!

- Qualitäts-Software von Langenscheidt in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München
- Von Pädagogen und Programmierern gemeinsam entwickelt
- Für Lerner mit guten Grundkenntnissen der deutschen Sprache
- Über 2000 Nomen, Verben und Adjektive
- Sie können allein oder in der Gruppe spielen
- Komplettpaket mit einer Diskette und einem Begleitheft, in dem die Wortpaare aufgelistet sind

Seit mehr als 125 Jahren erschließt Langenscheidt immer wieder neue Lerntechniken mit neuen Medien. Mit der Langenscheidt-Software eröffnet der Verlag wiederum eine neue Dimension des Fremdsprachen-Lernens.